



Avgrundens parlament

Ett äventyr till Eon

Text: Lukas Sjöström

Illustrationer: Petter Nallo, Olof Nilsson



Staden Xanto

Primoderna, generalerna och handelshusen lever på vårt blod, och enbart i blod kan skulden gäldas. Ingen frihet tas utan kamp.

— Saphera, revolutionär.

Om staden Xanto

Xanto ligger på en ö som avgränsas av en bredare flodarm i söder och en smalare flodarm i nord/nordost. Omkring staden finns en välbefäst stadsmur, vilken är försedd med ett flertal fyrkantiga torn. Staden har enbart en viktig stadsport (1) i sydost, vilken nås genom en bro (2) över floden. Bron är en av stadens stoltheter – hög nog att låta flodsluparna passera förbi inåt land, och dekorerad med bronsstatyer av kända jargiska fältherrar. Stadsporten är omgärdad av ett citadell (3), vilket bevakar porten och inrymmer stora delar av stadens administration. Detta område är oerhört livligt, då här blandas allt ifrån nytillresta garnisonssoldater till bönder som leder in sina kreatursbesättningar för försäljning till stadens slakthus. Att dirigera denna trafik anses bland stadens vakter vara bland de mest otacksamma uppgifter man kan tilldelas. Borgen Adars näve (4) sägs ha en lönngång som leder till en tunnel som går under floden och leder ut ur staden.

Från detta citadell går ett flertal breda huvudgator, där den viktigaste är Via Joseni (5), vilken leder från en av citadellens portar till Sankt Josens basilika (6), en mäktig, kupolkrönt byggnad dekorerad med reliefer föreställande kyrkans segrar över zhaner och kamorianer. Denna utgör mittpunkt för Josenskull, stadens förnämre område. Detta område ligger i stadens centrala till sydöstliga delar och innehåller ett flertal residens, däribland för primoden Peregrin Donato (7), de mördade Palentio Donato (8) och Carabes (9), borgmästare Valerian Vestoris (10) och general Xandros a Xenos (11). Här finns också Termerna (12), stadens mest luxuösa badhus. Besökare till detta badhus förundras ofta över de naturtroga erotiska fresker som dekorerar väggarna. Badhusägaren Simenon Iros är mycket stolt över dessa och kan prata länge och väl om specifikt intima detaljer. Josenskulls hus är byggda i sten och ofta rikt dekorerade. Gatulivet här är tämligen stillsamt, även om tjänstefolk och slavar ständigt rusar runt i sina herrars ärenden. Om nätterna lyses gatorna upp av lyktor eldade med valtran.

Hamnkvarten i stadens västra delar är uppdelade i två delar: köpmanshamnen i söder och örlogshamnen i norr. Vid köpmanshamnen finns två muromgärdade områden – dels ett som tillhör handelshuset Leo Daakias (13), dels ett cirefaliskt kvarter (14). Det cirefaliska kvarteret är formellt sett en enklav av Cirefaliska samväldet under direkt beskydd av Kejsaren, med följden att det styrs av sina egna lagar. Här finns allt en cirefalier kan önska – ett tempel, en skola, och rent utav ett litet sjukhus, vars cirefaliska kirurger också frekventeras av stadens förnämre jargier. I hamnen finns också ett hamnfogdekonto (15) och Sankt Argoras kyrka (16), där sjömännen ber för beskydd. Denna kyrka står under Marius Himlasängs beskydd, och har mottagit stora donationer från honom. Dess interiör är dekorerad med vackra fresker, bland annat en där Sankt Argora välsignar en man som bär starka likheter med Marius själv. I övrigt är hamnen en livlig plats – köpmän med följn inspekterar handels-

fartyg, tjänstefolk från Josenskull botaniserar på fiskmarknaden, daglönare från Avgrunden letar tillfälligt arbete som lastare och lossare, sjömän drar runt på väg från, till eller mellan mönstringar, tulltjänstemän snokar runt på jakt efter smuggelgods, horor och vinhandlare bjuder ut sina tjänster, slavföljen leds diskret till sina nya arbetsplatser, och överallt ett evinnerligt myller.

Köpmanshamnen har ett flertal stora gator som leder ned till en omlastningshamn vid floden, där varor lastas om till flodslupar för att transporteras inåt Kejsardömet. Bland hamnkrogarna kan nämnas Kejsarens bild (17), vars skänkrum dekorerar med erövrade mûhadinska örlogsinsignier, bland bordellerna Rävlyan (18), vilken är avpassad för att ge återvändande sjömän all den lyx de behöver och kan betala för. Örlogshamnen är ett strikt militärt område, och beskyddas därför av murar. Här ligger Xeniska akademien (19), en träningsplats för flott-officerare, som tar emot kadetter från hela riket. På en holme mellan hamnarna finns också det mäktiga Selenistornet (20), ett hexagonalt fyrtorn som strävar mot himlen. Fyrornet är inte enbart försett med en vidunderlig fyrbåk, utan också två klockor som tävlar med Sankt Josens i fråga om klang och ljudstyrka. Under dimmiga förhållanden utgör dessa den säkraste signalen för fartyg, och klangen från dem är ett kärt ljud för de jargiska sjömän som seglat på Blå Havet – den som besöker stadens hamnkrogar kommer högst sannolikt att höra någon ta upp "Selenis klockor", en populär sjömansvisa.

Mellan Josenskull och hamnkvarten ligger Gamla Xanto, stadens ursprungliga delar. Dessa är hem åt finare hantverkare, köpmän och annan respektabel medelklass. Husen är mestadels i sten och putsat tegel, och de flesta nedervåningar innehåller en butik eller verkstad. Här finns också Ignariosteatern (21), en plats för olika former av skådespel och uppträdanden av både förfinad och burdus art. Teaterns främsta dragplåster är Aenarian, en bildskön pyralvisk skådespelare, men här förekommer också dansföreställningar, komiska uppträdanden, poesirecitationer och uttryck för mer udda talanger (en av dessa talangers utövare, Muriene Gatis, fick sänka teatern stängd av kyrkan efter ett bejublat uppträdande då hon medelst väderspänning framförde populära visor, däribland enstaka religiösa hymner). Denna plats drar till sig många besökare, varför detta område har ett flertal krogar, där den mest kända är Granatäpplet (22), en vråktigt utsmyckad byggnad på tre våningar. Som kontrast finns också ett kloster tillägnat Sankt Eoboths Systrar (23), en missionerande nunneorden vars medlemmar, med svärd i hand, ofta utgör ett komplement på den jargiska flottans expeditioner till hedniska länder. Det var i dessa kvarter de mördade Zemikus (24) och Mauricella (25) levde.

Avgrundens
parlament



Man bör taga akt när man vandrar genom Xantos sämre delar så att man inte retar upp lokalbefolkningen eller för den delen bär på sig något allt för värdefullt.

Norr om Gamla Xanto, mellan örlogshamnen och Avgrunden, sträcker sig Tjäråsarna, enklare hantverkarområden som utmärker sig med sina trähus och tjärade tak. Här hittar man Kyrkan av Jordesoldatens förkunnelse (26), vårdshus såsom de sjaskiga underhållarnas favorit Ulven i rankorna (27) och soldathaket Kamorianens huvud (28), samt bordellen och krogen Kandelabern (29), vilken fungerar som tillhåll för Marius Himlasång. Här finns också stadens arena (30), där befolkningen låter sig underhållas av gladiatorspel, hästkapplöpningar, brottnings och liknande nöjen. Stadens gladiatorspel har gott rykte, då många "exotiska" kämpar från länderna i väster hamnar här, medan hästkapplöpningarna mest tjänar som ursäkt för upplopp och supporterslagsmål. Arenan omges av krogar och gatuserveringar för hungriga och törstiga besökare, vilka här kan få sig ett krus billigt vin och grillade musslor eller bläckfiskar insvepta i bröd. Ett tiggarkloster för Den Heliga Eldens fattiga bröder (31) står också att finna. Detta kloster, inrymt i en stram, vittrappad byggnad, fungerar också som sjukstuga och skola för många av stadsdelens mindre bemedlade boende.

Stadens nordöstra delar upptas av Avgrunden, en stadsdel uppbyggd kring ett mångförgrenat och vidrigt avloppsdike, Röd diket, vilket tar emot utloppet från många av stadens kloaker. Stadsdelens invånare livnär sig antingen på brottslighet, daglönearbete, illa sedda och illaluktande hantverk, eller en kombination av alla tre. Byggnaderna består antingen av rangliga trä- och tegelkonstruktioner som inte underhållits på årtal, eller av enkelt byggda kojor och skjul. Här finns vårdshuset Tuppen (32), Sapheras tvätter (33), Iannes skoflickarverkstad (34) och Leonetes pergamentmakeri (35). Här kan man också hitta spelhålan Gröna lejonet (36) och det blåskrevsplågade horhuset Pålstoffeln (37). Gröna lejonet tillhör Marius Himlasångs organisation, och här ägnar man sig både åt hasardspel och vadslagning på diverse våldsamma sporter – tuppåktningar, hundslagsmål och boxningsmatcher mellan stadens ökända slagskämpar. Pålstoffeln är en vedervärdig plats, vars madam, den näst intill psykotiskt aggressiva Joranda Hundtand, basar över ett halvdussin hårt utnyttjade flickor med magra armar och glesa tandrader.

Kartan på kommande uppslag finns även i mindre versioner i slutet av äventyret och en fullversion av den kan laddas ned på:

www.helmgast.se



**Avgrundens
parlament**



Xanto

År 2967 efter reningen





Att äventyra i Xanto

Det är klart att det är förskräckligt, så de lever i Avgrunden. De borde vara tacksamma över att vi kommer dit och sprider lite glädje och välstånd.

— *Valerius Fex, rumlare*

Översikt

Avgrundens parlament är ett äventyr som utspelar sig i den jargiska hamnstaden Xantos allra uslaste kvarter. Rollpersonerna kontaktas för att lösa en serie mord, och deras undersökningar riktar dem mot stadens slum, Avgrunden. Här har sedan några månader en sammanslutning kallad Parlamentet samlat några av områdets desperata invånare i ett försök att utmäta rättvisa mot de personer som de upplever som sina fiender. Antingen rollpersonerna lyckas hitta representanter för Parlamentet eller själva blir angripna av dem får de möjlighet att gräva djupare i organisationens verksamhet och ta del av dess inre slitningar och mörka hemligheter. Äventyrets slut är öppet – rollpersonerna har själva möjlighet att ta ställning till Parlamentets verksamhet, och välja huruvida de ska fullgöra sitt uppdrag eller svika sin arbetsgivare.

Stämningen

Detta äventyr är ett ganska tungt och pessimistiskt scenario, där det inte finns många sidor som kan betecknas som goda. Kampen står mellan en allians av korrupta myndigheter och organiserad brottslighet å ena sidan, och brutala, fanatiska mördare å andra. Det är också ett öppet scenario, där mycket är avhängigt rollpersonernas egna beslut. Det finns inget "rätt" sätt att spela genom det, inte heller något förutbestämt slut. För att driva hem känslan i scenariot, tänk på följande saker:

Visa på ojämlikhet

Äventyrets antagonistgruppering är folk som befinner sig långt ned på samhällsstegen, och för att driva hem logiken i deras handlande, se till att beskriva ojämlikhet i maktrelationer när tillfälle ges. Slavägare som beordrar sina slavar, brottslingar som plågar sina underhuggare, familjeöverhuvuden som kör med sina barn, ädlingar som ignorerar folket under sig – låt dina scener genomsyras av känslan att Jargien är ett djupt orättvist samhälle.

Gör ingen sida ond

Se till att varje sida innehåller personer rollpersonerna kan sympatisera med. Om alla i parlamentet framstår som onda fanatiker, eller om alla myndighetspersoner och brottslingar framstår som egoistiska svin, så skapas inte någon tvivel om vilken sida rollpersonerna borde välja. Låt folk framstå som mänskliga, inte som karikatyrer.

Låt miljön spegla äventyrets anda

Xanto ligger vid kusten i den nordvästra delen av Jargiska kejsardömet, vilket har vissa konsekvenser för klimatet. Låt regn, bläst och dimma prägla dina miljöbeskrivningar. Särskilt gäller detta för Avgrunden, där det blöta vädret förvandlar gatorna till avskrädesbemängda bäckar, och dimbankarna låter folk försvinna i gränderna.

Var inte för snål med informationen

Nöjet med äventyret handlar om att pussla ihop information och avgöra vad man ska göra med den, inte så mycket att leta efter den i första rummet. Att söka information kan vara roligt, men var inte fruktansvärt stingslig med ledtrådar. Undersökande rollspel kan lätt köra fast, så använd då ett stycke nytt information för att sparka igång spelet igen.

Få Xanto att kännas verkligt

Staden Xanto är en av Jargiens mer karaktärsstarka orter, så fyll den med sinnesintryck. Den ständiga soldatnärvaron, de utländska sjöfararna som gör att man hör ett halvdussin olika språk på gatan, doften av tjära och salt och grillade skaldjur, de kallfuktiga morgonvindarna, de försupna kamorianerna vid gathörnen, mäsarnas skri, de malariasjukas stön ... låt Xanto målas upp framför spelarnas ögon.

Det finns inte mycket att göra för hederligt folk nuförtiden. Man tycker att generalen borde göra något...

— *Zehira, apotekare.*

Zhaner? Jodå, de kan knäppa händerna och läsa trosbekännelser så mycket de vill, men vänd ryggen till och de börjar med sitt hednasnack igen. Jag fick inte handen kapad i Lopnor för att du skulle kunna stå här och glappa med käften!

— *Odurine, krigsveteran.*

Att föra en hednisk själ till Daak, att låta henne arbeta för att sona sina synder, att ge henne möjlighet att bidra till kyrkans säkerhet och fortbestånd – kan du kalla det slaveri? Jag kallar det frälsning.

— *Peregrin Donato, primod.*

Avgrundens
parlament

Vad är avgrundens parlament?

Avgrundens parlament är en liten cell av vad som i moderna ordalag skulle kallas terrorister, med en målsättning att sätta skräck i alla de upplever som förtryckare och utsugare i Xanto, vilket är många. Deras motivation för detta varierar inom gruppen, från personlig hämndlystnad, till utopiska ideal, eller rent utav en antimonitisk religiös övertygelse. Gruppen upplever sig, som namnet antyder, som representativ för folket i Avgrunden, och som deras beskyddare mot brottslingar, köpmän, adel, präster, militärer och andra som kan tänkas utnyttja dem. Därför klär de också sina handlingar i en form av myndighetsspråk – deras mord är "rättegångar" med påföljande "avrättningar". Gruppen har centertrats kring två karismatiska ledare, Iannes och Saphera, men i och med att Saphera blivit svårt sårad i en strid har Iannes tagit över allt mer och mer. Detta har orsakat ett flertal slitningar i gruppen, något som i det långa loppet hotar den.

Även om Parlamentet håller sin verksamhet hemlig är de inte utan sympatisörer. Det finns ett flertal personer utöver de nio mest aktiva deltagarna som vid något tillfälle hjälpt dem, deltagit vid någon av rättegångarna eller på annat vis varit i beröring med deras verksamhet. Vissa av parlamentsmedlemmarna har också sett till att dela med sig av de pengar de stulit av sina offer.

Det är så klart också möjligt att, för en annorlunda äventyrsupplevelse, spela som medlemmar i Parlamentet. Som varje annan samhällsomstörtande grupp när Parlamentet en hälsosam paranoia. Om rollpersonerna skulle vara medlemmar i Parlamentet kommer de antagligen att utgöra en separat cell, medan de övriga medlemmarna utgör en annan cell. Rollpersonerna får information via en kontaktperson, sannolikt Aguila, eftersom hennes vårdshus utgör en naturlig samlingspunkt. På detta vis kan rollpersonerna arbeta självständigt, men möjligen få kontakt med övriga medlemmar om situationen kräver det. Detta ger också möjlighet för rollpersonerna att ta vissa initiativ i hur de bedriver verksamheten. Om Parlamentets arbete är en del av en långsiktig kampanj kan det vara klokt att fundera på kupper för finansiering, försök att vinna allierade i andra rörelser, agitation bland Avgrundens folk, kanske rent utav råder mot stadens garnison för att skaffa fram beväpning om Parlamentets skaror växer. Om rollpersonerna ställer sig på Parlamentets sida och lyckas förbättra den tämligen haltande organisationen finns också möjlighet att de ger sig på tyngre mål – general Xandros a Xenos, Marius Himlasång, primod Peregrin Donato, kanske rent utav borgmästare Valerian Vestoris.

Dagen kommer närmare. De falska herrarna kommer att förgås då Malgoarh stiger ur avgrunden och störta den ruttnade ordningen i stoftet.

— Iannes, antimonit.

Marius Himlasång

Marius Himlasång har personligen ingen närvaro i äventyret, men hans organisation utgör en viktig närvaro. Marius själv är en medelålders sjömannason vars tillnamn kommer sig av hans förflutna som skönsjungande pojksopran i Sankt Argoras kyrka (mycket av denna vackra kyrkas dekorationer kommer sig av Marius generösa donationer). Hans affärer tar sig framför allt formen av beskyddarverksamhet, där nära en tredjedel av stadens krogar och bordeller på ett eller annat sätt är inblandade, samt av en noggrann kontroll över slavsmugglingen i hamnkvartaren.

Den typiske medlemmen i Himlasångs organisation är antingen en person uppvuxen i Xantos fattigare kvarter eller en avdankad soldat som omsätter sina färdigheter i nya sammanhang. Långt ifrån alla är heltidskriminella – många bedriver någon form av enklare hantverksverksamhet eller liknande vid sidan av, och betraktas av Marius som resurser att ta till när något behöver göras. När Marius ber om en tjänst säger man inte nej – i utbyte åtnjuter man hans beskydd, liksom stundtals generösa "gåvor". De flesta lever liv som enbart är marginellt bättre än de hade levt om de valt att stå utanför, men för många har det knappast varit ett val – och det kriminella livet innebär i vart fall en hägrande möjlighet till rikedom, även om de flesta aldrig når dit.

Marius vinnlägger sig om att hålla sig väl med stadens mäktiga grupper. Slavarbetskraften ses som närmast nödvändig för att underhålla stadens befästningsverk, och även den senaste upprustningen av Sankt Josens basilika skulle aldrig ha kunnat ske utan Marius billiga arbetare. Hans underhuggare aktar sig noga för att utsätta militärer för negativ behandling, eftersom goda relationer till stadens garnison är nödvändiga för att Marius ska kunna operera ostört. I kontrast till detta drar de sig absolut inte för att trakassera sådana som befinner sig längre ned på stegen – folket i Avgrunden ses närmast som bytesdjur, till för att utnyttjas. De som sätter sig emot blir sällan långlivade.

Alla vet att köpmannen är en tjuv, men tjuven måste också vara en köpman.

— Marius Himlasång, brottsling.

Avgrundens
parlament

Uppdraget

Horor, kättare, mördare och ockrare! Den allsmäktige Daak kommer att döma er alla!

— *Alkates, gatupredikant.*

Den officiella vägen

Rollpersonsgrupper som har en mer respektabel framtoning kommer att kontaktas av Nadimes Zeno, en jargisk ämbetsman som lyder under stadens borgmästare Valerian Vestoris. Exakt hur detta går till kan avgöras av rollpersonernas kontakter – om det finns någon lämplig person i deras bakgrund kan denne vara den som förmedlar kontakten med Zeno. I vilket fall som helst tar äventyret sin början i Nadimes Zenos våning, dit rollpersonerna har bjudits för att diskutera ett affärserbjudande. Nadimes tjänare, Rahebius (en Daaktroende östzhan), förser sällskapet med vin och tilltugg medan Nadimes själv diskuterar uppdraget. Han kan beskriva vilka mordoffren var, men undviker gärna att tala om deras kriminella aktiviteter – Carabes blir en "handelsman", Nimeon en "diversearbetare", och så vidare. Nadimes är villig att betala rollpersonerna 200 silver per person, plus löpande utgifter. Halva summan betalas innan uppdraget, andra halvan när de faktiskt presenterar bevis på vem som ligger bakom morden.

Den inofficiella vägen

För rollpersoner som inte passar in i de finare sammanhangen passar det bättre om de kontaktas av Kyberi Täckklippare, hejduk till Marius Himlasång, en av Xantos ledande brottslingar. Kyberis tillhåll är en nedgången byggnad i hamnen, där en handfull av hennes underhuggare ständigt befinner sig, tillsammans med en löjlig mängd kringströvande katter. Till skillnad från Nadimes Zeno beskriver hon gärna offrens osympatiska sidor, liksom deras inblandning i kriminalitet. Kyberi är ganska fantasilös och förmodar att det hela handlar om någon annan kriminell organisation som försöker etablera sig. Marius Himlasångs bud är 100 silver per dödad eller infångad person som kan knytas till morden, att dela mellan rollpersonerna.

Konkurrenter?

Ett möjligt sätt att krydda äventyret lite extra är att införa ytterligare en grupp undersökande individer som arbetar åt den andra uppdragsgivaren. Denna grupp kan senare dyka upp under utredningen, gärna på ett sådant vis att rollpersonerna inte vet vilka de är eller vad de är ute efter (självfallet vet den andra gruppen inte heller vilka rollpersonerna är). Styr gärna in dem mot konflikter med rollpersonerna – om rollpersonerna ägnar sig åt en viss typ av taktik, låt deras konkurrenter bete sig på ett helt annat vis och sätta käppar i hjulet för dem, även om de befinner sig på samma sida. På samma vis kan en grupp antagonister erbjuda en intressant komplikation om rollpersonerna beslutar sig för att liera sig med parlamentet vid äventyrets slut.

Mordoffren

Såväl Nadimes som Kyberi kan förse rollpersonerna med information om de fem mordoffren, även om denna självfallet kommer att vara färgad av deras synvinkel. Nadimes kommer till större delen att försöka släta över offrens personliga problem, medan Kyberi är mer öppen med dem. Rollpersonerna kan på egen hand söka upp anhöriga och bekanta till offren, som alla kommer att ha egna teorier om vilka som begått morden. Dessa har dock sällan hela bilden klar för sig, utan är mer benägna att tro på förklaringar som bygger på personliga problem hos de mördade – att många andra har mördats på samma vis är något de inte är särskilt medvetna om.

Carabes Malteus

I Xanto var Carabes ökad som en slavhandlare. Trots att Jargiska kejsardömet lagar förbjuder slavhandel ägnade han sig friskt åt underjordisk förmedling av "arbetskraft" åt olika håll – framför allt till bordeller och tungt kroppsarbete. Arbetskraften kom antingen från handel med länder bortom Blå Havet eller, vanligare, i form av skuldsatta boende i Xanto som sålt sig till slaveri. Att Carabes verksamhet kunde fortgå berodde till stor del på att hans billiga slavarbetskraft var ovärderlig för att rusta upp och underhålla Xantos mäktiga befästningar. Hans alibi som handelsman i exotiska kryddor har därför underlättats väsentligen av vissa korrupta byråkrater, såsom den likaledes mördade Zemicus.

Carabes var den andre personen att mördas av Parlamentet, då han för två månader sedan återvände till Xanto efter en affärsresa till Lothian. Vid avlastningen av skeppet lyckades Pragonos med en grupp hejdukar fånga in honom, varpå han fördes till resten av Parlamentet och summariskt dömdes till döden. Hans grovt misshandlade kropp hittades hängd från bogsprötet på hans eget skepp "Sankt Josens välvilja". Han efterlämnade sig en ung troféfru och tre barn, vilka numera lever på hans avsevärda arv. Hans änka spekulerar i att affärskonkurrenter mördade honom, men hade ingen större kunskap om hans slavhandel. Information om denna är ett bra sätt att göra sig till ovän med henne, då han inte vill acceptera det.

Carabes tidigare hem är en vräkig villa på Josenskull, stadens rikaste område. Huset är byggt i importerad klarvit marmor som på ett opassande vis bryter av mot omgivningen. Väggarna är dekorerade med reliefer med motiv från Kryddöarna, och skötseln av huset ombesörjs av en skara dakenska och zhaniska slavar.

Mauricella

Bland köpmän i Xanto var Mauricella välkänd som bankir och penninglänare. Hon ägnade sig också åt att sköta finanserna åt ett flertal av stadens brottslingar, däribland Marius himlasång. Hennes affärsverksamhet hölls alltid diskret, men hon hade i hemlighet samlat på sig avse-

värda summor. Hon hade kontakter med snart sagt alla andra mordoffer – Carabes och Palentio tillhörde hennes klienter, Zemicus utgjorde hennes kontakt med stadens styre, och Nimeon såg till att hennes pengar drevs in.

Mauricella mördades efter ett inbrott i hennes hem, där hon efter en kort strid hängdes från sitt fönster. Hon efterlämnade ingen familj och enbart ett fåtal vänner. Mordet skedde för tre veckor sedan och var det fjärde i ordningen. Den som letar bland Xantos köpmän kan dock snart hitta folk som har haft affärskontakter med henne. De flesta vet att berätta att hon var en tillbakadragen och analytisk person, mer bekväm med siffror än med människor. Några har anat att hon ägnade sig åt illegala affärer, och tror att svaret kan ligga där.

Mauricella levde på tredje våningen av ett stadigt tegelhus i Gamla Xanto, den högre medelklassens kvarter. Neder-våningen utgörs av hennes tidigare kontor, som numera står vakant i väntan på att någon ska ta över. Husets andra våning befolkas av Tarash och Zihana, ett par gifta jahann-zhaniska apotekare som var de som upptäckte mordet då Mauricellas kropp slog mot deras fönster. De har också ett apotek vägg i vägg med Mauricellas kontor.

Nimeon

Nimeon var en av Marius Himlasångs indrivare. Bland alla som stod i skuld till Marius var han fruktad som en sadistisk och obarmhärtig naturkraft med ett särskilt ont öga till zhaner – en konsekvens av hans mångåriga tid som soldat posterad i ökenkolonin Lopnor. Nimeon levde på en nedgången vind i stadens sämre delar, men spenderade merparten av sin icke yrkesverksamma tid med drickande och hasardspel.

Nimeon var den tredje personen i ordningen att mördas, för sex veckor sedan. Faktum var att han till att börja med sågs som misstänkt för mordet på den skuldsatte Zemicus, trots att detta förnekades av Marius Himlasång. Till skillnad från de övriga mordoffren utsattes inte Nimeon för någon "rättegång", utan slogs ihjäl på gatan av Pragonos. Hans kropp hängdes upp i närheten av slaktarnas marknad. Om man frågar om Nimeon i brottsliga kretsar eller bland folket i Avgrunden så är väldigt få förvånade över att han blivit mördad – i hans bransch är det en yrkesrisk.

Nimeon bodde på Fanan och bågaren, ett härbärge i hamnkvarteren som specialiserade sig på avdankade soldater och sjömän. Ågarna och de boende rotade inte överdrivet mycket i Nimeons sysslor, även om de flesta anade att han ägnade sig åt brottslighet.

Palentio Donato

Det högst uppsatta av offren var Palentio, en ung, aristokratisk rumlare från den rika familjen Donato och brorson till stadens primod (rykten går att han egentligen var son till den med kyskhetslöfte belagda primoden, men detta är inte mer än rykten). Till skillnad från de övriga mördade hade Palentio inte begått några specifika brott – han var inte involverad i brottslighet eller myndighetsutövning och hade inga särskilt obehagliga vanor, även om han var en ansvarslös slarver och suput. I stället var det hans status som fick honom avrättad – hans välstånd gjorde honom till en fiende till Avgrundens folk, oavsett vad han själv gjort.

Palentio gjorde motstånd då han övermannades och lyckades sära Saphera i sidan. Han hängdes från en last-

kran i hamnkvarteren för fem dagar sedan. Han efterlämnade en havande hustru, Narine, med vilken han hade gift sig för fyra månader sedan. Narine är självfallet olycklig över att bli änka innan hon ens hunnit få barn, men hade samtidigt inte särskilt mycket till övers för sin makes utlevande vanor – äktenskapet var arrangerat, och hon hade inte utvecklat någon djupare relation till honom. Hon kan berätta att Palentio gärna rörde sig i stadens mer oroliga kvarter, rent utav i Avgrunden, på jakt efter nya nöjen.

Palentios hem var en luxuös och smakfull villa i stadens mest välmående områden. Hans änka lever nu där tillsammans med en mindre stab av tjänstefolk. Hon uppvaktas där stundtals av Palentios vän Valerian Fex, en ung snobb som gärna skulle gifta sig med henne.

Zemicus

Zemicus var en tämligen lågpresterande byråkrat i stadens administration. Hans huvudsakliga talang var att ta mutor, något han dessvärre kombinerade med spelberoende och ett näst intill patologiskt frekventerande av bordeller. Han gjorde sig därmed till ett verktyg för snart sagt alla som kunde hjälpa honom att betala av skulder, vilket var till stor nytta för stadens organiserade brottslighet.

Zemicus var den förste att mördas, efter att han spenderat en kväll på Tuppen, parlamentsmedlemmen Aguilas krog. Han hängdes från ett träd vid Kinderas bank, något som inte uppmärksammandes särskilt mycket – alla visste att Zemicus tog mutor och ständigt skaffade sig nya skulder. Bland hans arbetskamrater på stadens ämbetsverk finns de som vet att han brukade besöka ett flertal spelhål, framför allt Tuppen.

Zemicus levde i en lägenhet i Gamla Xanto. Han var änking utan barn, men brukade då och då umgås med och försöka uppvakta sin granne, Aneria, en drygt femtioårig bokbindare. Hon kan inte berätta särskilt mycket om Zemicus leverne, då hon ärligt talat inte var särskilt intresserad av hans försök till kontakt.

I Avgrunden

Som synes pekar ett flertal spår mot att någon eller några i Avgrunden skulle utgöra de skyldiga i fallet. Att genomföra undersökningar i denna stadsdel tycks alltså som ett utmärkt drag för rollpersonerna. I fråga om fysisk miljö är Avgrunden en djupt obehaglig plats – illa underhållna kåkar i trä och tegel kantar de trånga, labyrintlika gatorna där regnet spolar med sig skräp och avföring, förvildade hundar och rättor söker efter föda utan att rädas människor, en mängd okända dofter blandas med rök från eldstäder och os från den enkla mat som lagas i öppna kök längs med vägen – de flesta bor för trångt för att själva laga mat, utan köper något från gatuförsäljare. Hela stadsdelen är byggd kring Røtdiket, en öppen kloak som tar med sig områdets avskräde i en tjock, brunsvart sörja. Överallt syns mänsklig misär – fylleri, sjukdom, brottslighet, förkrossande fattigdom. Rollpersonerna kan med fördel fråga sig fram bland folket – använd i så fall slump Tabellen **Individer i avgrunden** för att snabbt få fram en spelledarperson. Slå tre gånger och kombinera resultaten *Namn, Yrke och Utmärkande drag*.

Så snart folk blir varse om att rollpersonerna kommer utifrån, och därmed per definition är "rikt folk", så kom-



Avgrundens
parlament

mer de att försöka tjäna pengar på dem. För det mesta tar sig detta formen av att de ber om ett eller ett par silver för besväret att berätta vad de vet, men om rollpersonerna betar sig osedvanligt illa mot någon kan de informera kriminella bekanta om att en skara lämpliga rånoffor finns i närheten. Undantaget är förstås om rollpersonerna är uppenbart farliga, men då finns det å andra sidan risken att ingen vill tala med dem – tungt beväpnade människor antas alltid vara på uppdrag av någon man inte bör göra sig till fiende med, så all kontakt på dessa villkor blir kraftigt ojämlig.

Om du vill låta slumpen spela roll kan du slå 1T6 för varje person rollpersonerna frågar om Parlamentet. Ett resultat på 1–4 visar att det är så många steg från denna person till en av de nio huvudmedlemmarna av Parlamentet (välj slumpmässigt vem det är) – om det är ett steg känner de direkt någon av dem, om det är två steg känner de någon som känner dem, och så vidare. En femma innebär att personen inte vet något, men pekar ut en slumpmässigt genererad spelledarperson för att få pengar. En sexa innebär att personen låtsas ovetande, men i stället informerar en medlem av Parlamentet så snart rollpersonerna har försvunnit.

Att nå till Parlamentet

Rollpersonernas slutgiltiga kontakt med Parlamentet kan i grunden ske på två olika vis: antingen hittar de en medlem av Parlamentet, eller så hittar Parlamentet dem. I det förstnämnda fallet beror mycket på vem de hittar – vissa medlemmar är mer fanatiska än andra, men i själva verket är Iannes den ende som tveklöst är beredd att dö för sin övertygelse. Huruvida rollpersonerna lyckas använda dem för att komma åt resten av Parlamentet beror på hur skickliga de är på att förhöra och hur listiga de är. Platsen där det är mest sannolikt att hitta de olika medlemmarna av Parlamentet anges nedan.

Aguila På Tuppen

Durcilia I Sapheras tvätter

Iannes I sin skomakarverkstad/bostad

Leonetes I sin pergamentmakarverkstad/bostad

Mri'na På Tuppen

Nimete I sin bostad på Leonetes vind

Pragonos I Sapheras tvätter

Saphera sitt tvätter

Yarwan Med Iannes

Om Parlamentet blir varse om rollpersonerna kommer de inte att ödsla någon tid. Pragonos kommer, tillsammans med några slagskämpar från Parlamentet och sin bror Pragetes (spelvärden motsvarande "duglig krigare"), att

Tabell: Individer i avgrunden

1T100	Namn	Yrke
1–3	Abiara	Bagare
4–6	Amoric	Barberare
7–9	Belica	Borstbindare
10–12	Calebra	Bärare
13–15	Corica	Bödel
16–18	Devicus	Dansare
19–21	Egarcia	Dödgrävare
22–24	Eolica	Fiskare
25–27	Favine	Färgare
28–30	Gaices	Garvare
31–33	Hegorgus	Gladiator
34–36	Iliatra	Gycklare
37–39	Inicus	Hälare
40–42	Jarce	Indrivare
43–45	Kirica	Kittelflickare
46–48	Laurian	Krögare
49–51	Lexia	Lastare
52–54	Mondicus	Lumpsamlare
55–57	Naulia	Matros
58–60	Norihan	Pantlånare
61–63	Oticus	Prostituerad
64–66	Pedica	Rackare
67–69	Pomion	Rättfångare
70–72	Quenatra	Skomakare
73–75	Radia	Skådespelare
76–78	Robus	Slaktare
79–81	Simarcia	Smugglare
82–84	Turices	Småhandlare
85–87	Uxior	Soldat
88–90	Valices	Tiggare
91–93	Xinion	Tjuv
94–96	Ysebor	Tjänare
97–99	Zarus	Äldring
100	Rollpersonerna har slumpmässigt träffat en faktisk medlem i Parlamentet.	

Utmärkande drag

[Sur och snäsig, hår som en maskrosboll.]
 [Pratsam och skvallrig, kan inte bevara hemligheter.]
 [Vänlig men illaluktande.]
 [Attraktiv, patologisk lögnare.]
 [Gravt alkoholiserad, deprimerad.]
 [Fruktansvärt lat, manar alla att "ta det lugnt".]
 [Sammanbiten, femton år gammal, har ett nyfött barn.]
 [Desperat hungrig, stirrande ögon.]
 [Oerhört social, illrött hår.]
 [Optimistisk och mycket religiös, blek hy.]
 [Spelberoende, kraftigt tatuerad.]
 [Halvkamorian, cynisk, bitter.]
 [Inställsam, kort, färggrant klädd.]
 [Känslomässigt avstängd, oljat och parfymerat hår.]
 [Paranoid, två meter lång, massivt muskulös.]
 [Fruktansvärt ful, skrytsam, bullrande skratt.]
 [Olyckligt förälskad i annan spelledarperson, fräknig.]
 [Enbent, hjälpsam, filosofisk.]
 [Religiös fanatiker, övertygad om att undergången är på väg.]
 [Sällskaplig, har kliande, icke-smittsam hudsjukdom.]
 [Fäfång, självcentrerad, i grund och botten generös.]
 [Romantisk, drömmer om ett äventyrligt liv på resande fot.]
 [Tjuvaktig, svekfull, småaktig, brett leende.]
 [Blind, hjälps av hängiven son, grov humor.]
 [Extremt långt och pyntat hår/skägg, i hemlighet magiker.]
 [Rädd för mörker, har tretton barn.]
 [Nyfiken, vet många hemligheter, ruttna tänder.]
 [Mycket vacker, tror att fiskmänniskor i hemlighet styr staden.]
 [Taskig och arrogant, drömmer om att bli poet.]
 [Sliten gammal slagskämpe, tycker alla är veka nu för tiden.]
 [Svärflörtad och ful i munnen, ostyrt svart hår.]
 [Snäll, småvuxen, möjligen lätt förståndshandikappad.]
 [Lägmäld och ödmjuk, otroligt berest, klargröna ögon.]

sätta upp ett bakhåll för dem med ambitionen att få dem att ge upp och följa med till Parlamentet. De kommer inte omedelbart att ta till våld, men de kommer att klargöra att det inte finns några alternativ till att följa med dem. Gruppen är mestadels beväpnad med påkar och knivar, men två av dem bär armborst, vilka de kommer att avfira i första stridsrundan om det blir strid. Skulle gruppen finna sig utmanövrerade av rollpersonerna kommer de att fly för att varna resten av parlamentet. Ett undantag till detta gäller dock om någon av rollpersonerna skulle kunna tänkas vara läkekunnig – Pragonos kommer i så fall att kringgå sitt mål och försöka vinna över dem på sin sida för att bota Saphera.

Hur rollpersonerna bemöts kommer till stor del att bero på vem i Parlamentet de träffar på. Iannes är tillräckligt paranoid för att misstro dem direkt, men flera andra, till exempel Aguila och Leonetes, är mer benägna att förhandla med rollpersonerna och försöka övertyga dem om det riktiga i Parlamentets verksamhet. Om rollpersonerna spelar sina kort rätt kan de se till att få ett möte med Parlamentet, så länge de tycks pålitliga och möjliga att förhandla med.

En audiens hos Parlamentet

Som synes pekar alla vägar mot Parlamentet. Beroende på hur rollpersonerna har betett sig fram tills nu finns flera alternativ – de kan ha använt våld för att söka upp Parlamentets medlemmar, de kan mer eller mindre våldsamt ha förts till ett möte med Parlamentet, eller de kan själva ha avtalat ett möte. I det förstnämnda fallet har rollpersonerna ett övertag. De kan söka upp medlemmarna och efter eget huvud ta till våld för att besegra dem. Som tidigare har nämnts kommer de flesta av medlemmarna inte att slåss till döden om de inte ställs i en situation där flykt är omöjlig, utan kommer snarare att försöka förhandla, fly eller få rollpersonerna på sin sida. Eftersom många när privata tvivel (att mörda folk är påfrestande!) har rollpersonerna möjlighet att tala med dem. Om de börjar misstänka att rollpersonerna kommer att överlämna dem till myndigheterna kommer de dock omedelbart att bli fientliga – de vet att det inte finns något annat öde för dem än tortyr och avrättning om de fångas in.

Om rollpersonerna befinner sig i ett underläge kommer Parlamentet att vara avsevärt hårdare mot dem. De kommer att betraktas som fiender till Parlamentet och Xantos folk och dömas till avrättning, förutsatt att de inte på ett fullständigt häpnadsväckande vis övertygar sina vedersakare om sin oskuld. Om rollpersonerna tycks ångerfulla eller ber om nåd finns dock en möjlighet: de undgår döden om de fångar in sin arbetsgivare och levererar honom eller henne till Parlamentet. Med på detta uppdrag följer Nimete, Pragonos och Mri'na, vilka kamoufleras som fångar men i själva verket ska se till att rollpersonerna inte förråder Parlamentet.

Som synes finns det flera saker rollpersonerna kan göra för att vinna Parlamentets förtroende. Den viktigaste av detta är antagligen att lindra Sapheras sårfeber och se till att hon inte dör, vilket kräver vård som för en Infektion 3/16. Självfallet innebär också alla former av information och villigt samarbete att rollpersonerna vinner Parlamentets förtroende.

För att slutgiltigt få Parlamentet att lita på en krävs dock att man vid minst ett tillfälle hjälper Parlamentet att straffa någon av folkets fiender, varpå man villigt

genomgår invigningen: svär en ed att utan nåd kämpa för rättvisa mot alla myndigheter och profitörer, högljutt förnekar kejsaren och Daak, pissa på ett mynt (med kejsarens ansikte) och ett Daakkors, samt för att avsluta det hela låta sitt blod blandas med övriga medlemmars i en kalk. Den som utan att tveka genomför denna ritual ses som fullvärdig medlem.

Att hamna på sidospår

Det här är ett fritt hållet äventyr med en icke-linjär struktur. Alltså är det lätt hänt att spelare ger sig iväg på undersökningar som inte strikt talat har med materialet i äventyret att göra. Exempel på detta kan vara djupare undersökningar av de olika mordoffren, arbetsgivarna, eller rent utav bara slumpmässiga spelledarpersoner. Om du som spelledare inte är bekväm med att helt improvisera detta är det en god idé att förbereda en del material som sedan kan placeras in varhelst rollpersonerna bestämmer sig för att bege sig. Det kan också finnas poänger i att låta även detta sökande ge rollpersonerna fördelar – kanske inte lika stora som om de direkt hade givit sig av efter Parlamentet, men i vart fall någon form av information som kan hjälpa dem vidare.

Avslutning

Så som tidigare har nämnts är äventyrets avslutning öppen. Vilken sida rollpersonerna väljer av myndigheterna, Marius Himlasång och Avgrundens parlament är upp till dem, och kanske kommer de att se med avsky på samtliga involverade när äventyret är över.

Om rollpersonerna beslutar att vända sig mot Parlamentet krävs det framför allt att Aguila, Iannes och Saphera dör eller på annat vis tas ur spel. Alla dessa har möjlighet att fungera som ledare för organisationen, och kan få den att återuppstå, om än svagare. Mri'na och Pragonos är inte ledartyper, men däremot handlingskraftiga nog att fungera på egen hand. De kan möjligen försöka sig på en sista hämndaktion innan de försvinner från Xanto. Om Saphera, eller än värre Ieryne, dör kommer Pragonos att förtäras av hämndbegär och mörda dem han upplever som skyldiga tills han själv dör. Övriga medlemmar av Parlamentet är inte lika farliga. Skulle de ledande medlemmarna dö eller fångas in kommer de att slinka undan och försöka återgå till sina vanliga liv. Rollpersonerna, å sin sida, har fått in en fot hos mäktiga personer i Xanto, och har säkerligen möjlighet att arbeta vidare för dem.

Skulle rollpersonerna välja att gå med Parlamentet kommer de först att bemötas med misstänksamhet, men senare med respekt i den mån de hjälper dem att "straffa" folk. Att göra detta innebär att rollpersonerna definitivt ställer sig som motståndare till varje makthavare i Xanto, vilket gör det svårt för dem att vara öppna med vilka de är. I det långa loppet är också Parlamentets verksamhet förmodligen dödsdömd – även om de får med sig stora delar av Xantos fattiga så har staden stora mängder soldater från andra delar av Kejsardömet som inte har någon större lojalitet till stadens folk, och alltså är utmärkt för att slå ner uppror. Eller? Med rollpersonerna på sin sida kan Parlamentet kanske göra större förändringar, men det är i så fall föremål för en kampanj som sträcker sig långt bortom detta äventyrs ramar.





Aguila på Tuppen

Då hon inte deltar i parlamentets sammankomster driver Aguila en liten krog och spelhåla, Tuppen, där kvarterets törstiga kan hålla i sig surt vin och kalasa på en gryta som tycks innehålla vad som helst som bor eller växer i träskmarkerna kring staden. Aguila är en av quentes, en person född i manlig kropp som föredrar att leva som kvinna, något hon får utstå en del spott och spe för. Hon upplever särskilt ett starkt fiendskap från kyrkan, och har därför inget som helst problem med Iannes antinomistiska aktiviteter, även om hon i övrigt tillhör Parlamentets mer pragmatiska medlemmar. Aguila är lång och mager, med lockigt rödbrunt hår och skarpskurna drag som under rätt omständigheter gärna dras ihop i ett snett och sarkastiskt leende. Som van krögare har hon ett gott handlag med folk och en tydlig förmåga att dra gränser för vad hon uppskattar och inte.

Förflyttning	3T6+2	Grundrustning	2
Intryck	5T6+1	Grundskada	2T6+3
Kroppsbyggnad	3T6+2		
Livskraft	3T6+1		
Reaktion	3T6+2		
Självkontroll	3T6		
Vaksamhet	3T6+1		

Relevanta färdigheter: Genomskåda 4T6+2, Kastvapen 3T6, Klubba 4T6, Matlagning 5T6, Skumraskaffärer 5T6, Uppvigla 5T6.

Dramakrokar

- Aguila försöker smyga ner det bedövande giftet falsk jordsvamp i rollpersonernas mat så snart hon börjar ana deras ärende.
- En kund kommer med bryska och ovälkomna närmanden mot Aguila, kombinerade med anspelningar på hennes könsidentitet. Han har tre vänner med sig.
- Valerian Fex, en vän till den avlidne Palentio Donato, dyker i sällskap med en annan ung rumlare upp på Tuppen och betar sig vräkigt och överlägset. I hemlighet förbereder Aguila att supa ner dem och tillkalla andra medlemmar av Parlamentet för att överfalla dem.



Durcilia

Durcilia är en av Avgrundens många förbisedda personer. Hon är en tvätterska i övre tjugooårsåldern som ständigt setts som egen och udda, även av sin arbetsgivare och Parlamentssyster, Saphera. Parlamentet gav henne ett sammanhang där hon uppskattades, och hon har här visat på en skrämmande entusiasm. Hon må vara tystlåten och tillbakadragen, men hon tycks drivas av ett innerligt hat och hämndbegär mot en värld som aldrig sett henne. Hon är inte en tränad krigare, men har en naturlig vildsinthet och vana vid slagsmål som gör henne till en tillgång. Än obehagligare är att hon också har en fallenhet för tortyr, något hon vid ett par tillfällen fått tillfälle att använda på Parlamentets offer. Durcilia är osjälvständig och initiativlös – utan Parlamentet hade hon inte fått utlopp för dessa impulser. Durcilia är muskulös och blek, med kalla ögon och ett uttryckslost ansikte.

Förflyttning	3T6+1	Grundrustning	3
Intryck	2T6+1	Grundskada	3T6
Kroppsbyggnad	3T6+3		
Livskraft	3T6+3		
Reaktion	3T6		
Självkontroll	3T6		
Vaksamhet	3T6		

Relevanta färdigheter: Klubba 4T6, Slagsmål 4T6+2, Smyga 3T6, Städa & tvätta 4T6, Undvika 3T6.

Dramakrokar

- Durcilia kommer inte överens med Phoca, en annan av tvätterskorna hos Saphera. Konsekvensen ett högt, skrånigt bråk som snart urartar i slagsmål utanför tvätteriet.
- Vid ett intrång i tvätteriet försöker Durcilia välta ett väldigt tvättkar med hett vatten över inkräktarna.



Iannes Skoflickare

Iannes är en av de grundande medlemmarna av Parlamentet, tillsammans med Aguila och Leonetes. Han arbetar till vardags med att reparera skor, men har sedan länge närt ett brinnande hat mot de orättvisor han upplever – från stadens styrande, från kyrkan, och från Avgrundens prominenta kriminella. Parlamentet är därför hans försök att återföra makten till dem han upplever som stadens rättmätiga härskare – Avgrundens vanliga människor. Hans starka rättvisepatos kombineras dock med en stark avsky mot allt som har med överheten att göra, inklusive Daakkyrkan. Iannes är antimonit, övertygad om att Daak är en ond och föraktansvärd gud som fjättrat människorna i en smärtsam tillvaro. Det är hans hemliga vilja att i ett våldigt blodbad offra samtliga kyrkmän, aristokrater och profitörer för att därigenom bana väg för en bättre värld – något han inte har talat öppet om, men som har börjat märkas i hans retorik. Iannes är en slank, medelålders man med intensiva gröna ögon och mörkblont hår. Han ser inte särskilt anmärkningsvärd ut, men när han talar är det med fasthet, övertygelse och väl valda ord.

Förflyttning	3T6+1	Grundrustning 1
Intryck	4T6	Grundskada 2T6+3
Kroppsbyggnad	3T6+1	
Livskraft	4T6+3	
Reaktion	2T6+2	
Självkontroll	4T6	
Vaksamhet	4T6	

Relevanta färdigheter: Argumentera 5T6, Dolk 3T6+2, Genomskåda 4T6, Häda 5T6, Skomakare 5T6, Undvika 3T6.

Dramakrokar

- Iannes är inbegripen i en intensiv diskussion med Sorendra, en förtennare från samma kvarter. En person som tjuvlyssnar kan höra dem prata politik och religion, med en hel del kätterska meningar som uttrycks. Sorendra är i övrigt inte associerad till Parlamentet.
- Om han konfronteras i sin verkstad och hoppet tycks ute försöker Iannes i desperation starta en brand genom att krossa en oljelykta. Om han dör tar han alla med sig!



Leonetes

Leonetes är en tidigare munk, som tvingades lämna klostret efter en kärleksaffär med en klosterbroder. Numera lever han på att tillverka pergament, en konst han lärde sig i klostret, samtidigt som han också erbjuder rudimentär utbildning till Avgrundens barn. Efter hans uteslutning från klostret har han dock blivit extremt bitter, och övertygad om att Daak i själva verket är ond. Det var han som introducerade Iannes för antimoniternas idéer, men till skillnad från skoflickaren är han inte en blodtörstig person – han anser att Parlamentets roll snarare bör vara att organisera och hjälpa folk än att mörda "fienden". Leonetes är en böjd och långskäggig man med insjunkna kinder och trötta bruna ögon, åldrad i förtid fastän han ännu inte passerat de femtio. Hans händer är fläckade av de alkaliska lösningar han använder för att bereda pergamenten.

Förflyttning	3T6	Grundrustning 0
Intryck	3T6+3	Grundskada 2T6
Kroppsbyggnad	2T6+3	
Livskraft	3T6+2	
Reaktion	3T6+2	
Självkontroll	3T6+2	
Vaksamhet	4T6	

Relevanta färdigheter: Argumentera 4T6, Dolk 3T6, Filosofi 4T6, Pergamentmakare 5T6, Smyga 4T6, Teologi 4T6+3.

Dramakrokar

- En rollperson med religiös bakgrund känner igen Leonetes från ett kloster rollpersonen har anknytning till.
- Rollpersonerna går förbi när Leonetes trakasseras av ett gäng gatungar som kastar dynga på honom och försöker rycka honom i skägget.



Avgrundens
parlament



Lille Yarwan

Lille Yarwan är onekligen liten, även för sin ålder – han är egentligen sexton år, men kan lätt bli tagen för tolv. Han är en av Avgrundens otaliga gatungar, född av zhaniska föräldrar som sedan gick bort i rödsot. Yarwan är mycket vaksam, och har ofta snappat upp livsviktig information åt Parlamentet. Iannes är hans idol och fadersfigur, och trots att Yarwan inte egentligen är våldsamt lagd har han låtit sig förtrollas av hans visioner om ett blodigt uppror mot stadens härskare. Till sättet är Yarwan undflyende och ovillig att möta folks blick, en konsekvens av att ha varit längst ned i hackordningen under större delen av livet. Han har lätt för att låta sig dras med av starka auktoritetsfigurer som han upplever lyssnar på honom.

Förflyttning	3T6+2	Grundrustning	0
Intryck	3T6	Grundskada	2T6+1
Kroppsbyggnad	2T6+2		
Livskraft	3T6		
Reaktion	4T6		
Självkontroll	3T6+1		
Vaksamhet	3T6+2		

Relevanta färdigheter: Charm 3T6, Dolk 3T6, Gömma 4T6, Klättra 4T6+2, Skumraskaffärer 4T6, Slagsmål 3T6, Speja 5T6.

Dramakrokar

- Yarwan försöker stjäla en rollpersons penningpung, men blir upptäckt. Det är i själva verket planerat, och förföljer rollpersonerna honom leder han in dem i ett bakhåll.
- Om rollpersonerna söker upp Iannes står han och arbetar utanför sin verkstad medan Yarwan ser på. Han skickar stillsamt iväg Yarwan, som i själva verket ger sig iväg för att hämta andra medlemmar av Parlamentet.



Mri'na

Mri'na tillhör den grupp av kamorianer som finns bosatta i Xanto, där de befinner sig längst ned på rangskalan och utnyttjas av snart sagt alla. Mri'na var också tidigare prostituerad, fram tills att en särskilt sadistisk "kund" stack ut hennes ena öga, varpå hennes hallick bedömde hennes nytta som förbrukad. Mri'na, som nu inte hade något att förlora, lyckades i ett plötsligt utbrott av våld hugga ihjäl honom, varpå hon flydde. Hon bor nu med Aguila på krogen "Tuppen", där hon i brist på bättre sysslor hjälper till i köket. Mri'na är hämndlysten på stadens befolkning, men också tämligen klipsk, och upplever Iannes som en obehaglig fanatiker och vill gärna slippa honom. Hon är smutsig och mager, med lusigt svart hår som hänger ned över hennes förstörda högeröga. Till sättet är hon svartsynt och tystlåten, men hon kan mycket väl tänka sig att konspirera med rollpersonerna om hon tror att det kan hjälpa henne att bli av med Iannes. De enda personer i Parlamentet hon egentligen litat på är Aguila och Saphera.

Förflyttning	3T6+2	Grundrustning	0
Intryck	3T6	Grundskada	2T6
Kroppsbyggnad	2T6+2		
Livskraft	3T6+3		
Reaktion	3T6+3		
Självkontroll	4T6+2		
Vaksamhet	4T6		

Relevanta färdigheter: Dolk 4T6, Dupera 4T6, Flyktvägar 4T6, Genomskåda 5T6, Kastvapen 3T6+3, Smyga 4T6, Undvika 3T6.

Dramakrokar

- En tidigare kund besöker Tuppen och känner igen Mri'na då hon serverar där. Hans hårdhänta närmanden möts snart med dragen kniv om ingen ingriper.
- Om det går dåligt för Parlamentet kan Mri'na söka upp rollpersonerna för att sluta ett eget avtal – låt henne och Aguila fly i tysthet, så kommer Mri'na att leda dem till Iannes.

Köpmän eller tjuvar, de var samma svin i sängen, och de kommer att skrika lika högt när jag får tag på dem.

— Mri'na, före detta prostituerad.



Pragonos

I egenskap av krigsveteran och tidigare underhuggare till Marius Himlasång är Pragonos den mest stridserfarne av Parlamentets inre cirkel. Efter att ha spenderat en stor del av sitt liv som en samvetslös lönnmördare började han upptäcka någon form av moralisk kompass, vilket fick honom att spara ihop för att köpa sig ur himlasångs tjänst. Han fann sig dock snart indragen i Parlamentets verksamhet via sin hustru, den idealistiska Saphera, och kom åter att använda sina färdigheter för att döda – men den här gången de personer som förtryckte och rövade. Saphera sårades dock i den sista konfrontationen med ett av målen, rumslaren Palentio, och ligger nu sjuk i sårfeber. Pragonos är därför stressad, orolig och benägen att misstro alla som kommer utifrån. Han har ett starkt behov av att tro att han gör gott, och så länge Parlamentet framstår som "rättvist" i sina domar kommer han att följa Iannes. Efter ett flertal vändor i Kamor misstror han alla kamorianer, däribland Mri'na. Pragonos är en lång och muskulös man med kort hår, grånande skäggstubb och ett sammanbitet ansikte. Trots att han är uppåt femtio år han fortfarande kvick och stark. Han och Saphera har en elvaårig dotter, Ieryne, som han värderar högt och håller utanför Parlamentets verksamhet.

Förflyttning	3T6+3	Grundrustning 4
Intryck	2T6+2	Grundskada 3T6+3
Kroppsbyggnad	4T6+2	
Livskraft	4T6+1	
Reaktion	3T6+2	
Självkontroll	3T6+1	
Vaksamhet	3T6	

Relevanta färdigheter: Injaga fruktan 4T6+3, Gömma 4T6, Sköld 4T6+2, Smyga 4T6, Soldatliv 4T6+2, Svärd 5T6.

Dramakrokar

- Ieryne kommer springande för att få tag på Pragonos, då Saphera hastigt blivit sämre.
- Pragonos och Prageses följer efter rollpersoner som arbetar för Kyberi Täklippare, i syfte att göra upp en privat skuld med henne.
- En rollperson med militär bakgrund känner igen Pragonos från sitt förflutna.



Rätt-Nimete

Nimete är en ung kvinna som arbetar som rättsfångare. Hon är kanske inte den skarpaste kniven i lådan, men uppmärksam och bra på att smyga, vilket har gjort henne till en tillgång för Parlamentet. Nimete gick med i Parlamentet utifrån en allmän misstro mot olika former av auktoriteter, men är i hemlighet inte bekväm med att överge den Daaktro hon växte upp med, trots att hon anser att de flesta präster är korrupta. Hon har dock hittills inte haft några problem med att delta i råder och rättegångar, men har börjat få kalla fötter efter diskussioner om att avrätta Peregrin Donato, primoden av Xanto. En rollperson som visar en positiv sida av kyrkan kan lätt få henne på sin sida. Nimete är mager och brunhårig, klär sig i säckiga och slitna kläder och luktar ständigt svagt av rättpiss. Hennes blick flackar av och an och hon fingrar ofta nervöst på saker.

Förflyttning	3T6+3	Grundrustning 1
Intryck	2T6+2	Grundskada 2T6+3
Kroppsbyggnad	3T6	
Livskraft	3T6	
Reaktion	4T6+3	
Självkontroll	3T6	
Vaksamhet	4T6	

Relevanta färdigheter: Gömma 5T6, Jakt & fiske 4T6, Kloaksystem 5T6, Klubba 3T6, Smyga 4T6, Speja 3T6, Undvika 3T6.

Dramakrokar

- Om rollpersonerna har gjort sig kända för Parlamentet smyger Nimete efter dem i syfte att hitta deras bostad.
- Nimete ger sig, ber om nåd, och lovar att gå i kloster och sona sina synder om de bara låter henne löpa.

Det är klart de förtjänade det, och vi kan inte sluta nu, men... vid Daak, jag vet inte.

— *Nimete, tvivlare.*



Avgrundens
parlament



Saphera

Saphera är den enda i Parlamentet som kommer från en förnämare bakgrund. Hennes far var en framstående köpman, hennes mor en dakensk konkubin från Kryddöarna. När Saphera var tolv dog hennes far, och hans familj såg till att modern blev fullständigt arvlös och utblottad. Saphera och hennes moder ställdes på gatan och tvingades ta till prostitution och kriminalitet för att överleva. Saphera lyckades dock ta sig uppåt och driver numera ett tvätteri i Avgrundens utkanter, där hon lever tillsammans med sin make, krigsveteranen Pragnos, och deras dotter Ieryne. Hon tror fullt och fast på Iannes vision, men drivs till skillnad från honom inte primärt av hat, utan av idealism. I Sapheras vision är Parlamentet första steget i ett omstörtande av det korrupta samhället och en väg till en värld där alla är likställda – om än en väg stenlagd med maktthavarnas lik. Hon är en oerhört karismatisk och inkännande person, och är mycket skicklig på att jämka motstridiga viljor inom Parlamentet. Dessvärre sårades hon allvarligt av ädlingen Palentio Donato, varför hon nu ligger svårt sjuk i sårfeber (Infektion 3/16). Om hon skulle botas av någon läkekunnig person hade hon kunnat överbrygga konflikterna inom Parlamentet, som nu hotar att slita sönder det. Saphera är en medelålders kvinna med brun hy och flätat svart hår. Nu, när hon ligger sjuk, är hennes ögon febriga och glansiga, men i vanliga fall är de klara och tycks se in i folks själar.

Förflyttning	3T6	Grundrustning	0
Intryck	5T6	Grundskada	2T6
Kroppsbyggnad	2T6+3		
Livskraft	4T6+2		
Reaktion	3T6+3		
Självkontroll	4T6		
Vaksamhet	2T6+3		

Relevanta färdigheter: Charm 3T6, Genomskåda 5T6, Inge lugn 4T6, Ledarskap 5T6, Ockultism 3T6.

Dramakrokar

- Om rollpersonerna tar sig in i Sapheras kammare möts de av Ieryne, som vårdar sin mor.
- I samtal med rollpersonerna målar en tillfälligt klar Saphera med febrig passion upp en vision av en framtid utan svält, utan härskares och utan orättvisa.



Kyberi Täcklippare

Kyberi arbetar under Marius Himlasång, som är en av stadens ledande brottslingar. Kyberi har sedan barndomen haft en talang för våld, och har avancerat till kapten för ett av Marius gäng. Hennes huvudsakliga talang är dock att vara just en täcklippare – i Xanto slang för en brottsling som specialiserar sig på att utpressa och tortera andra brottslingar strax efter de har fått tag på ett byte. Hennes enda sentimentala sida tycks vara hennes förkärlek för katter – hennes hem besöks från och till av ett drygt dussintal katter, vilka hon alla behandlar väl.

Kyberi är en **Mästerlig krigare**.

Relevanta färdigheter: Injaga fruktan 5T6, Kastvapen 4T6, Skumraskaffärer 4T6+2, Undvika 3T6+2, Yxa 4T6+3.



Nadimes Zeno

Nadimes är en ämbetsman under staden Xantos borgmästare, Valerian Vestoris. Han kommer själv från den mäktiga ätten Zeno, men tillhör en mindre ansedd gren av denna, med en slashas till far som spelade bort merparten av familjens pengar innan han söp sig till en för tidig grav. Nadimes tvingas därför utföra tämligen enkla uppdrag, men är synnerligen ambitiös och angelägen om att nå den ställning han tror sig förtjäna. Han motiveras till stor del av behovet att bli respektabel nog för att gifta sig med Dariella Vestoris, borgmästarens dotter, som han är hopplöst förälskad i. Till vardags klär han sig i väl-skräddade kläder med diskreta broderier.

Nadimes är en **Krigarnovis**.

Relevanta färdigheter: Dupera 4T6, Genomskåda 3T6, Hovliv 4T6, Kalkylera 3T6, Lagkunskap 5T6, Muta 5T6.





